L'IMPERATRICE DES SABLES

Par Olivier Durand

Synopsis

Tout commence par une mission de routine au cours de laquelle, un groupe d'aventuriers est chargé d'enquêter sur la mystérieuse disparition de deux sections de soldats appartenant à l'armée régulière de Slavie. D'après le Connétable qui les engage, ces événements se seraient déroulés à la tour de Sentinelle, un avant poste perdu dans le sinistre désert de la Mer de Sable slavien. Sur place, les aventuriers s'apercevront rapidement que les gardes ont été massacrés. En poussant plus loin leurs investigations, nos intrépides mercenaires seront propulsés au contact d'une civilisation barbare semblant venir d'un lointain passé pour semer, mort et désolation dans le désert slavien. A la tête de cette Horde sanguinaire trône l'ignoble Tolémis qui se fait appeler l'Impératrice des Sables. Après plusieurs péripéties, les personnages seront capturés et emprisonnés par Tolémis. Ils finiront par découvrir l'atroce vérité : l'Hibernogenèse, un antique virus datant du Tragique Millénaire, est à l'origine du malaise qui accable la région. Il ne restera plus qu'à trouver un moyen de s'en sortir alors que Tolémis aura condamné les aventuriers à mourir écartelés et que l'Hibernogenèse les menacera à leur tour.

Introduction

Ce scénario nécessite une équipe soudée, rodée au métier des armes et disposant d'un bon niveau de compétences générales. De même, la participation d'un érudit ou d'un scientifique est vivement recommandée.

Les événements relatés ici se dérouleront impérativement durant la 5289ème année : en revanche, l'action pourra facilement être déplacée vers toute autre région d'Europe, avec un minimum d'adaptation.

Précisons qu'à cette époque, la Granbretanne et le royaume de Slavie ne sont pas encore en guerre.

L'Hibernogenèse

A l'aube du Tragique Millénaire, une équipe de scientifiques particulièrement géniaux travaillaient sur des applications relatives à l'hibernation qui, seules devaient permettre les voyages interstellaires hors des limites posées par l'espace et le temps. A cette fin, ces hommes et ces femmes avaient crée une race de micro-organismes, conçus pour contrôler et ralentir les fonctions vitales d'un corps humain sans lui occasionner de dommages. Ce processus complexe, comprenait une première phase d'insémination. Venait ensuite la phase d'éveil, pendant laquelle, le micro-organisme prenait le contrôle du cerveau de son hôte pour amener celui-ci à un état de somnambulisme et enfin à un long sommeil artificiel.

Nul ne sait alors si les scientifiques s'injectèrent le virus ainsi créé ou si les micro-organismes échappèrent à leur contrôle. Toujours est-il que toute l'équipe fut contaminée par l'Hibernogenèse. Cela eût pour conséquence immédiate de les plonger dans un profond sommeil. Cependant, malgré leur apparente perfection, les micro-organismes révélèrent un défaut majeur. Ils réagissaient de manières extrêmement sensibles à certains spectres de fréquences et autres perturbations magnétiques qui neutralisaient leurs capacités. Or, les scientifiques victimes de l'Hibernogenèse s'aperçurent que tous les 75 ans, ils ressortaient mystérieusement de leur sommeil forcé. Ils firent bientôt le rapprochement avec la venue cyclique de la comète de Halley dans le système solaire et l'incidence de ses émissions parasites. Fort de ce constat, les scientifiques imaginèrent alors qu'ils avaient l'opportunité de traverser le temps, de voir ainsi le monde renaître de ses cendres et s'acheminer vers un nouvel âge d'or. Hélas, l'intervention de Tolémis mit un terme à leurs belles espérances...

D'hier à aujourd'hui

En 5218, bien avant la construction de la tour de Sentinelle, la Slavie, très instable politiquement était le théâtre de conflits incessants entre divers clans militaires s'opposant pour la domination d'une portion de désert. Tolémis, une puissante guerrière, et sa horde de barbares sanguinaires participaient activement à ces guérillas sans fin, jusqu'au jour où elle se proclama Impératrice des clans barbares et annexa les autres tribus. Suite à cette victoire, l'Impératrice des Sables, lança une vaste campagne d'exploration pour découvrir un lieu qui serait digne d'accueillir sa horde.

Après une année de quête, ses barbares exhumèrent une antique construction qui abritait d'importants laboratoires contenant des milliers d'ouvrages de science, des vestiges du Tragique Millénaire et au second sous-sol, une étrange pièce voûtée renfermant plusieurs dizaines de sarcophages dans lesquels dormaient des adultes des deux sexes. Ignorant la valeur inestimable de sa découverte,

Tolémis ordonna la destruction de ces reliques et l'extermination de cette colonie humaine endormie. La boucherie et les autodafés qui suivirent effacèrent toutes traces de cette brillante communauté de scientifiques rescapés du Tragique Millénaire. Pour finir, Tolémis et son clan s'installèrent dans cette enceinte et la fortifièrent en prévision de guerres à venir. Entre-temps, il fallut à peine un mois au virus de l'Hibernogenèse pour contaminer l'ensemble de la Horde de l'Impératrice des Sables et pour plonger son clan dans un sommeil artificiel qui perdura 71 années.

Celui-ci s'est terminé il y a seulement quelques jours, avec le retour de la comète de Halley qui une fois de plus a désactivé les micro-organismes, libérant ainsi Tolémis et ses barbares de leur sommeil. Inconscients de la situation, ceux-ci ont repris leurs activités quotidiennes : l'avant poste de Sentinelle en ayant fait les frais...

La mission

Depuis deux décennies, aux frontières du désert de Slavie se trouve l'avant poste de Sentinelle et sa garnison de soldats dont la mission consiste à surveiller cette région habituellement calme. En raison des conditions climatiques extrêmes, ces hommes, sont régulièrement relevés toutes les semaines. Or, il se trouve qu'une semaine plus tôt, une section de relève a quitté la ville de Belgard pour remplacer la garnison de Sentinelle et depuis, personne n'a eu de nouvelles. Plusieurs familles de soldats sont déjà venues se plaindre de l'absence prolongée des leurs. Aussi, afin d'éviter d'ébruiter davantage la nouvelle de ces mystérieuses disparitions, le gouverneur Sténévitch a décidé d'engager une équipe de mercenaires (les aventuriers). Après leur avoir brossé un rapide tableau de la situation, Sténévitch proposera de leur fournir tout le matériel nécessaire et leur offrira la somme de 800 souverains par tête payable en fin de mission. En retour, le gouverneur exigera que les mercenaires se rendent à Sentinelle afin de découvrir ce qui est réellement arrivé à sa garnison et à la section de relève.

Avant de les laisser partir, Sténévitch ajoutera que les sections comptaient chacune quinze soldats commandés par les Sergents Nakkevitch pour la garnison et Zammoff pour la relève. De fait, il conseillera aux aventuriers d'agir avec la plus grande prudence.

Chronologie Evènementielle

Jours 0 : Arrivée de la comète de Halley et interruption des effets de l'Hibernogenèse pour les barbares de Tolémis.
Jours 1 : Massacre de la garnison de Sentinelle.
Jours 2 : Arrivée de la section de relève à Sentinelle. Ses soldats se lancent à la poursuite des assassins.
Jours 4 : Attaque de la section de relève par des barbares.
Jours 10 : Embauche des aventuriers par le gouverneur Sténévitch.
Jours 17 : Arrivée des aventuriers à l'avant-poste de Sentinelle.
Jours 21 : Capture des aventuriers par les barbares de Tolémis.
Jours 26 : Fin de l'influence de la comète de Halley. Reprise de l'Hibernogenèse de Tolémis et de son clan.

Une Mer de Sable

La Mer de Sable résulte des expériences européennes menées sur la supraproductivité. À l'aube du 22ème siècle, ces recherches avaient pour but d'optimiser les parcelles de terres cultivables. Pour cela, les savants de l'époque avaient mis à contribution des chaînes de satellites qui permettaient de contrôler parfaitement la température sur de vastes périmètres circulaires, ceci afin d'optimiser la croissance des végétaux. Après la Pluie de Feu, ces dispositifs se sont déréglés. Au final, ils ont échappé au contrôle de l'homme et ont transformé des zones fertiles en de vastes déserts balayés par des vents brûlants.

La Mer de Sable de Slavie fait partie de ces déserts artificiels. Elle est perdue au coeur d'une région montagneuse et endormie sous un soleil de plomb.

Après avoir quitté Belgard, il faudra approximativement quatre jours de cheval à travers des montagnes enneigées, avant d'atteindre le désert de la Mer de Sable. La tour de Sentinelle se trouve à trois jours de cheval supplémentaire. Bien sûr, durant la seconde partie du trajet, le Meneur de Jeu devra tenir compte de la canicule, de la fatigue et de la soif pour les aventuriers et leurs montures, non accoutumés aux climats arides. Hormis la chaleur accablante, voici quelques exemples des déboires qui pourront épicer ce voyage.

La tornade

Une violente tornade de sable traverse actuellement le désert. Cet immense entonnoir d'air tourbillonnant, empli de terre et de poussière pourrait bien croiser la route des aventuriers. Cette tornade aura une force de 14 qui doit être opposée à la TAI des objets transportés par les aventuriers. En cas d'échec, l'objet est susceptible d'être emporté. Les aventuriers pourront lutter avec leur caractéristique FOR contre ce fléau mais avec une efficacité réduite (ils n'ont que deux mains). Cet événement pourra affaiblir considérablement un groupe, le privant ainsi d'objets et de ressources indispensables à la survie en milieu hostile.

Le crotale de Slavie

Il s'agit d'un spécimen de serpent à sonnette mutant. On le rencontre fréquemment dans cette partie du désert slavien. Il aime se dissimuler sous les couvertures, dans les sacoches ou dans les bottes... Le Crotale a une dextérité de 17 qui devra être opposée à celle de sa cible en cas d'attaque. Sa morsure provoquera 1d4 points de dommages et son venin aura une virulence de 15 à opposer à la constitution. En cas d'échec, la victime sera sujette à une fièvre hallucinogène qui durera 48 heures et la clouera au lit.

Enquête sur les Lieux du Massacre

Après trois jours de désert, les aventuriers harassés et couverts d'une fine poussière ocre, atteindront enfin l'avant-poste de Sentinelle. Il s'agit d'un bâtiment en pierres brunes de cinq étages qui se dresse fièrement hors du sable. Au loin, ils apercevront des carcasses de chevaux éparpillées aux environs de la tour tandis qu'une odeur infecte de mort et de pourriture exsudera de ce charnier.

A l'intérieur de la tour, l'atmosphère sera pesante : portes défoncées, hommes massacrés, la plupart portant des traces de tortures inavouables. Au total, on dénombrera seize cadavres avec celui du Sergent Nakkevitch dont le corps méconnaissable a été littéralement réduit en bouillie. Une fouille minutieuse de l'avant-poste révélera qu'il a été entièrement pillé. Il n'y a plus un seul survivant dans le bâtiment. Pourtant, en visitant la chambre de Nakkevitch, il sera possible de découvrir Toki, un chimpanzé nain dont la petitesse a permis d'échapper au massacre de la garnison.

Toki - singe savant et animal de compagnie

FOR 06 **CON** 05 **TAI** 04 **INT** 08 **POU** 12 **DEX** 16 **APP** 04 **PdV** 05 **MD** - 1D6
Armes: Lancer des poignées de sable 74% aveuglement.

Compétences : Mémoriser 54%, Langage Gestuel 25%, Dessiner sur le Sable 81%.

Toki est un animal domestique d'à peine trente centimètres de haut. Il est capable de prouesses hors du commun. Lorsque les aventuriers le découvriront, il sera attaché au mur de la chambre de Nakkevitch par un fine chaîne d'acier reliée à une sangle de cuir qui lui tient la patte. Non seulement Toki a perdu son maître dans l'attaque de Sentinelle mais encore il ne pourra aider les aventuriers que dans le cas où ces derniers le libéreront et l'emmèneront avec eux. Autre fait marquant, des restes de nourriture sembleront indiquer que le singe a été nourri récemment, certainement par des soldats de la relève.

Malgré le peu d'indices découverts lors de la fouille, les aventuriers pourront arriver à deux conclusions (jet de Sagacité). Premièrement, parmi les seize cadavres du poste, aucun n'appartient à la relève. Deuxièmement, il est presque certain que la section de renfort s'est lancée à la poursuite des auteurs de ce carnage. Sans piste véritable, les aventuriers se trouveront dans une impasse. Heureusement, Toki n'est pas un singe ordinaire. Son défunt maître lui a longuement enseigné le langage gestuel et l'art du dessin. Aujourd'hui, le petit animal est suffisamment doué pour comprendre et se faire comprendre. Après avoir laissé vos aventuriers cogiter quelques temps, faites intervenir Toki. L'animal apeuré donnera l'impression d'avoir été traumatisé par les événements auxquels il a assisté quelques jours plus tôt. Toutefois, à partir du moment où il se sentira à nouveau en sécurité, il commencera à décrire de petits cercles sur le sable puis s'installera au centre. De sa patte droite qu'il manie aussi habilement qu'une main, il dessinera son nom : Toki. Avant de poursuivre, il attendra que les aventuriers comprennent son message. Suite à cela, il manifestera sa joie en faisant de grands bonds ponctués de cris stridents. La singe sait seulement " dessiner " son nom. Ses autres messages se borneront à des représentations maladroites des événements dont il a été témoin. Il poursuivra ensuite en dessinant des formes humanoïdes dotées de cornes démesurées (les casques des barbares). Immédiatement après cela il s'agitera et projettera violemment du sable en direction du sud tout en piétinant son oeuvre. Pour finir, il se lovera sur l'épaule d'un aventurier (au choix) qui sans le vouloir deviendra son nouveau maître.
Les soldats de la relève resteront introuvables. Même s'il est presque certain qu'ils sont passés par Sentinelle, ils n'ont pas jugé bon de donner une sépulture aux hommes de la garnison et ont préféré se lancer sur la piste fraîche des assassins.

Plus au Sud

Une fois de plus, les aventuriers devront se mesurer au désert. Chaque jour qui passera leur apportera de nouveaux éléments qui indiqueront qu'ils sont dans la bonne direction. Ce seront tantôt des traces de crottin de cheval, tantôt les restes d'un feu de camp...

Après avoir suivi cette piste pendant trois jours, les aventuriers découvriront un campement qui a récemment été le théâtre d'un combat. Les victimes, huit hommes, auront été dépouillées de tous leurs biens, cependant certains porteront encore le blason de la garde de Belgard. A n'en pas douter, il s'agit de guerriers de la relève.

Détail d'ambiance, une fois de plus, les aventuriers ne retrouveront aucun cadavre du clan de Tolémis. En fait, chaque barbare tué est systématiquement emporté par ses frères pour être enterré à proximité de la forteresse. Seules restent les dépouilles de leurs adversaires vaincus, ce qui contribuera encore à accroître le mystère qui entoure la horde de l'Impératrice des Sables.

Premier contact avec des autochtones

Le lendemain pendant qu'ils installeront leur campement, les aventuriers apercevront un nuage de poussière venant droit sur eux. Il s'agira d'une bande de douze barbares montés sur des sortes de lézards géants et dirigés par un colosse qui manie une impressionnante masse lourde. Immédiatement, la moitié des belligérants se lancera dans la mêlée, la seconde moitié armant des arcs de chasse. L'attaque sera d'une rare violence, les guerriers se battront avec une férocité inouïe et une ardeur sans pareille. Pourtant, il est évident que ces hommes ne sont pas là pour tuer mais qu'ils poursuivent d'autres desseins.

Si la première charge est brisée, ce sont les archers qui ordonneront aux aventuriers de déposer les armes. De son côté, Toki profitera du chaos de la bataille pour s'enfuir. En effet, il constituera une aide précieuse dans la suite du scénario.

Tolémis a ordonné à ses troupes de lui rapporter des prisonniers pour son amusement. Théoriquement, les aventuriers doivent être capturés à l'issue de ce combat. Pourtant, il n'est pas exclu qu'ils parviennent à s'enfuir ou même à vaincre leurs opposants. Si tel est le cas et que Teuffir trouve la mort dans cet affrontement, c'est Tolémis qui se déplacera en personne dans les jours à venir. Elle se lancera à la poursuite des aventuriers dans le désert. Cette traque durera jusqu'à ce que les perturbations de la comète de Halley cessent : ce qui pourra prendre entre six et huit jours. A noter que dans ce cas de figure, Tolémis ne fera aucun

quartier pour ceux qui auront le malheur d'être pris...

Une fois les aventuriers maîtrisés, ils seront enchaînés et traînés un jour entier dans le désert sans eau ni nourriture, jusqu'à la tanière de l'Impératrice. Exténués, ils arriveront alors sur une étendue de sable fin, aux abords d'une fortification presque rectangulaire. Il s'agit de la forteresse de Tolémis qui abrite plus de trois cents âmes.

Un guerrier qui réussira un jet de Sagacité ou d'Art (Stratégie et Tactiques Militaires) remarquera immédiatement que ce type d'infrastructure est en retard d'au moins un demi siècle sur les constructions actuelles et ne résisterait pas à un assaut moderne.

A l'intérieur, les aventuriers seront immédiatement conduits dans des geôles sordides. Au passage, ils auront à peine le temps de juger de l'intense activité qui règne dans cette cité débordante de vies humaines et animales...

Un interminable supplice

A présent, les aventuriers vont passer la majorité de leur temps dans leurs cellules, au milieu des immondices jetés par un geôlier difforme chargé de les surveiller. Celui-ci se chargera quotidiennement de vider plusieurs seaux de déjections dans leur habitacle et s'amusera de leur déconvenue.

Les Visites Galantes !!!

Par curiosité, une dizaine de femmes barbares, visiteront les détenus et les accableront d'injures.

D'Autres Survivants

Il s'agit des rescapés de la relève qui ont survécu à la captivité. Il en reste quelques-uns en train d'agoniser dans différentes cellules. Beaucoup ont été torturés et gémissent en attendant la mort, d'autres sont encore capables de parler. C'est le cas du Sergent Zammoff qui pourra au besoin, donner des renseignements aux aventuriers (A vous de juger lesquels en fonction de l'avancement de leur enquête). Probablement, les aventuriers entendront aussi plusieurs des soldats hurler à la mort lors des interminables séances de tortures...

Plusieurs éléments troublants ressortiront de ces visites (jet de Sagacité). Tous les gens qui vivent ici parlent un étrange Langage Commun. On dirait un dérivé de la langue actuelle ou bien une version antérieure. Éventuellement, un érudit pourra reconnaître (jet de Monde Ancien), le Langage Commun, pratiqué au début du siècle.

Le Passeur d'Ames

Le Passeur d'Ames est le sorcier du clan de Tolémis. Ce fossile vivant porte le titre de chaman en plus de son surnom évocateur. Depuis quelques jours, le Passeur s'interroge. En effet, il a lui aussi remarqué les nuances dans le langage commun pratiqué par les soldats captifs de Sentinelle. De même, il s'est aperçu que les armures et les armes volées avaient bien meilleure facture que tous ce qu'il avait vu auparavant. Curieux, il viendra à plusieurs reprises pour poser toutes sortes de questions et essayer d'éclaircir ce mystère. Atteint d'une forte myopie, il manipule sans cesse une grosse émeraude polie dont il se sert pour corriger sa vue défaillante. Cela ajoute encore au mystère de son personnage. Pour impressionner les aventuriers, le Passeur se targuera de pratiquer une sorte de magie runique et divinatoire reposant sur l'apposition des tatouages biscornus. Il possède également un immense alambic avec lequel il distille des cactus et autres racines pour en tirer une liqueur infecte qu'il ingurgite comme du petit lait. Sujet à de fréquentes crises de delirium tremens, pendant lesquelles il est sensé se battre contre d'hypothétiques monstres, son alcoolisme contribue grandement à auréoler son personnage de mystère. Cependant, il restera un adversaire cultivé et calculateur qui pourra toutefois être manipulé si on arrive à le faire boire plus que de raison. Encore faudra t-il être capable d'ingurgiter davantage d'alcool que lui...

Le Pouvoir des Runes

Les runes qui ornent le corps de Tolémis et toute autre sorte de magie pratiquée par le Passeur ne sont que des fadaises sans effet. Cependant, les barbares du clan croient en cette magie et sont terrifiés par les chamans de leur pays qui peuvent dit-on lancer toutes sortes de malédictions et de sortilèges.

Partager la Couche de l'Impératrice des Sables

Quand bon vous semblera, Tolémis décidera de se donner du bon temps et descendra dans les geôles pour y chercher un amant d'un soir. Elle sélectionnera un prisonnier (celui ayant le plus haut score en APP+CON) et lui offrira de partager sa couche. Sous bonne surveillance, l'élu sera conduit dans un hamman où il recevra toutes sortes de soins.

Après avoir été soigneusement lavé et habillé, l'élu sera conduit dans la chambre de Tolémis. Il s'agit d'une pièce immense, embrumée par de l'encens qui brûle dans de petites vasques de bronze. Tolémis sera allongée dans un immense lit circulaire, couvert de coussins bigarrés, l'aventurier n'aura pas d'autre issue que celle de se soumettre à la volonté de l'impératrice...

Après cette folle nuit d'amour, Tolémis se montrera douce comme un agneau. Elle semblera radicalement changée. Elle expliquera à l'aventurier qu'elle n'est pas responsable de la situation actuelle et qu'elle veut faire quelque chose pour l'aider lui et ses amis. Elle lui révélera l'existence d'un passage secret qui conduit droit aux geôles. Pour finir, elle lui remettra un poignard afin qu'il puisse tuer le geôlier et récupérer la clef de la cellule de ses compagnons.

Échec et Mat

Malheureusement, Tolémis se prête une nouvelle fois à un jeu cruel. Pendant que son " amant " s'échappera avec ses amis dans le désert, l'Impératrice organisera la chasse à l'homme. Elle prendra la tête d'une trentaine de barbares et se lancera sur les traces des fuyards...
Une fois rattrapés, ceux-ci seront copieusement roués de coup et ramenés à la forteresse. Le soir même, ils seront amenés jusqu'à la salle de banquet pour y subir une caricature de procès, présidé par Tolémis, Teuffir et le Passeur d'Ames. Ce sera une occasion unique pour le Meneur de Jeu de compléter le puzzle des aventuriers et de lever le voile sur toutes les

incertitudes qui restent encore. A l'issue de cette frasque, les personnages seront condamnés à être écartelés entre quatre lézards jusqu'à ce que mort s'en suive. Cette sentence cruelle sera programmée pour le lendemain matin.

Une Journée pas Comme les Autres

Le lendemain, les aventuriers se réveilleront (au cas où ils auront réussi à trouver le sommeil) dans une étrange atmosphère. La forteresse jadis si bruyante en raison des beuveries de ses occupants est aujourd'hui d'un calme sinistre. Toute vie semblera éteinte, comme si le temps s'était arrêté. Leur geôlier aura disparu et il n'y aura plus une seule trace de vie. Les prisonniers percevront seulement encore les lointains gémissements et les appels des rescapés slaviens...

L'explication de cette nouvelle complication est que la comète de Halley s'est suffisamment éloignée de la planète pour que les perturbations magnétiques qu'elle génère cessent. Tout naturellement, les barbares sont retombés sous le pouvoir du virus de l'Hibernogenèse et ils ont rejoint leur caveau pour 75 nouvelles années...

Conclure l'Epopée

Bien qu'ils soient en vie, nos aventuriers se trouveront dans une situation particulièrement délicate. Ils sont enchaînés et enfermés dans une cellule de la forteresse, sans aucun espoir d'en réchapper.

Pourtant, tout ne sera pas perdu. Par exemple, le Meneur de Jeu pourra faire intervenir Toki qui sera capable de récupérer un trousseau de clef et de libérer les aventuriers. Dans tous les cas, les aventuriers pourront aussi être secourus par des mercenaires d'une nouvelle expédition. Mais qui sait combien de temps cela pourra prendre avant qu'ils ne découvrent le repère de Tolémis...

Dernière hypothèse, les aventuriers pourront à leur tour avoir été contaminés par les micro-organismes de l'Hibernogenèse. Dans ce cas, ils s'endormiront eux aussi pour 75 ans, jusqu'à ce que le passage de Halley ne les sorte de leur sommeil. Quel sera le visage du monde à leur réveil, vous en êtes seul juge...

Personnages Principaux

Le paragraphe suivant détaille les principales personnalités de l'aventure, y compris leurs traits de caractère dominant, leurs compétences et leurs caractéristiques.

Tolémis — l'Impératrice des Sables [32 ans]

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 10 **INT** 14 **POU** 16 **DEX** 15 **APP** 04 **PdV** 12 **MD** +1D4
Armure: plastron de cuir 1d6-1 et heaume-miroir (*)
Armes: Épée Longue (1M) 101% 1d10+1+MD Pds 18, Bouclier Rond 1d3+MD+Repousser Pds 20.

Compétences: Chevaucher [Lézard] 87%, Esquive 84%, Écouter 74%, Amorcer Piège 48%, Baratin 77%, Grimper 45%, Sauter 56%, Sagacité 38%, Monde Naturel 31%, Éloquence 95%, Déplacement Silencieux 64%.
(*) Ce heaume-miroir est identique à celui utilisé par Dorian Hawkmoon lors de la bataille de Londra. En combat, son effet aveuglant minore les compétences d'armes de l'adversaire de 40%.

Alliance: +1,-34

Tolémis est à la tête d'une centaine de guerriers et d'autant de femmes et d'enfants. Elle possède un corps athlétique mais est d'une laideur effrayante. Pour dissimuler son affreux visage, elle est coiffée d'un heaume étincelant qui empêche de soutenir son hideux regard. Son corps est entièrement tatoué de runes guerrières qui signifient l'invulnérabilité et l'immortalité aux yeux des membres de son clan. Le bien le plus précieux de Tolémis est son amant Teuffir, compagnon de bataille et de ripailles. Au cours de sa tumultueuse existence, Tolémis a beaucoup voyagé et nombreux sont ceux qui lui doivent d'être aujourd'hui orphelins. Malgré cela, l'Impératrice est très habile quand il s'agit de dissimuler la sécheresse de son coeur déserté par la pitié.

Teuffir — Mignon de la Reine Tolémis [34 ans]

FOR 18 **CON** 17 **TAI** 16 **INT** 06 **POU** 11 **DEX** 13 **APP** 15 **PdV** 17 **MD** +1D6
Armure : Sans
Armes : Lutte 104% Spécial, Bagarre 84% 1d3+MD, Masse Lourde (2M) 88% 1d8+3+MD Pds 22.

Compétences : Chevaucher [Lézard] 92%, Voir 71%, Écouter 63%, Chercher 57%, Orientation 78%, Pister 62%, Sauter 36%.

Alliance : Sans intérêt

Immense et trapu, ce colosse brun s'habille d'un simple pantalon de cuir noir usé qui laisse son torse puissant à l'air. Sa trogne burinée par des années passées dans le désert et sa longue chevelure de jais retombant en cascades dans son dos font de lui un véritable Apollon. Il manie une masse lourde à deux mains, coulée d'un seul bloc dans un métal noirci et ouvragé. Le poids de cette arme est considérable. Pour finir, Teuffir est un idiot qui n'a pas l'usage de la parole et qui s'exprime uniquement par grognements. A noter que c'est lui qui a tué le Sergent Nakkevitch lors de l'assaut de Sentinelle.

Les Reptiles des Sables — Lézards Géants

FOR 23 **CON** 17 **TAI** 24 **INT** 04 **POU** 06 **DEX** 10 **PdV** 21 **MD** +2D6
Armure : naturelle d'écailles 4 points
Armes : Langue 26% 1d4+2d6 (Écrasement).

Compétences : Esquiver 23%, Voir 57%, Suivre une Piste 84%, Sentir 92%.

Ces reptiles sont de grands lézards verts domestiqués jadis par les barbares pour l'exploration du désert. Lents et patauds, ils sont dotés de langues redoutables qui s'allongent de manière démesurée pour saisir une proie avant de la broyer. Un jet de Monde Naturel permettra de déterminer que cette race mutante instable a complètement disparu depuis plus d'un demi siècle.

Les Barbares de la Horde [Âgés de 17 à 26 Ans]

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 09 **POU** 08 **DEX** 14 **APP** 08 **PdV** 14 **MD** +1D4
Armure : composite de cuir et de bois de 1d6 à 1d8
Armes : Hache d'Armes 61% 1d8+2+MD Pds 15, Bouclier Rond 54% 1d3+MD+Repousser Pds 20, Lance de Cavalerie 48% 1d8+1+MD Pds 15, Arc de Chasse 1d6+1+1/2 MD Pds 6.

Compétences : Chevaucher [Lézard] 81%, Esquiver 63%, Voir 57%, Amorcer/Désamorcer un piège 37%.

Ces guerriers anachroniques forment un clan de barbares, désordonnés, semblant sortir tout droit du passé. Néanmoins, ces hommes sont de valeureux combattants dont le comique des accoutrements personnalisés contraste largement avec les formats militaires adoptés par les armées contemporaines du sixième millénaire. Ainsi, dans ce clan, chacun possède son propre style au travers de sa tenue de combat, des décorations qui ornent sa monture, ou même de la forme de ses armes. En fait, ces soldats, natifs d'un autre temps, obéissent à leur instinct barbare extrêmement développé.